

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN MEDIA PLAYDOUGH DI KB MATAHARI KECAMATAN MUARA BADAK KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA PADA TAHUN AJARAN 2016/2017

FITRIYANA

PG PAUD, FKIP, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
(fitriyanayana673@yahoo.com)

ABSTRACT

Early age is a good time to lay the foundations of physical, linguistic, emotional, social, self-concept, art, moral and religious values. This study aims to determine the improvement of children's creativity through playdough media play methods in the play group Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara in the academic year 2016 / 2017. The subject of this study consisted of ten children, five boys and five girls in Group Play Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara in the academic year 2016 / 2017. The object of research is Child Creativity. This study was conducted two cycles with each stage of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used are observation and documentation. Data analysis technique is descriptive analysis of quantitative and qualitative. The results of research in this study the increase percentage average completeness of the achievement of creativity. Child creativity on Pre-action; the child who achieves the indicator Grows Up Expectations and Grows Very Good is 20% to 50% in cycle one and after some improvements in cycle two reaches 80% or eight children out of ten children has achieved Evaluating Growth Indicator and Growing Very Good. The success is done with the steps (1) The teacher always gives motivation to the students to be active and excited either by applause or by singing (2) the teacher gives positive reinforcement to the child (3) the researcher teaches by giving oral praise so the child motivated and felt appreciated. From this research, it can be concluded that the use of Playdough Media Play method can improve children creativity in play group Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara in 2016/2017 academic year.

Keywords: Creativity and Playdough

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak dari lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran,

emosional, dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007: 88). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif (Yuliani Nurani

Sujiono, 2005: 134) yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya seolah tanpa terkendali. Usia tersebut juga merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Karakteristik ini ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (golden age) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Menurut Yuliani NS (2012:17) bahwa "Pemberian rangsangan melalui pendidikan anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya".

Kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang

mempunyai kreativitas. Hal ini dikarenakan hanya orang kreatif yang mempunyai ide gagasan kreatif dan original. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar.

Peningkatan kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan oleh anak. Tugas guru, orang tua, dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak. Ciri-ciri Kreativitas Anak menurut pendapat Utami Munandar (2009: 71) meliputi: a) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, b) Sering mengajukan pertanyaan yang baik, c) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, d) Bebas dalam menyatakan pendapat. e) Mempunyai rasa keindahan yang dalam, f) Menonjol dalam salah satu bidang seni, g) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, h) Mempunyai rasa humor yang luas, i) Mempunyai daya imajinasi, j) Original dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Bermain dengan media Playdough dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media playdough menjadi kreasi bentuk lain yang anak sukai. Dengan pemanfaatan media play dough diharapkan anak akan lebih senang didalam bermain dan belajar, karena mereka dapat mengembangkan kreativitasnya yang lebih tinggi dengan sesuka hati.

Playdough adalah adonan mainan (**play**=bermain, **dough**=adonan) atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). Playdough mudah dimainkan dan disukai oleh balita dan anak-anak. Menurut Jatmika (2012: 84) Playdough adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). Menurut Kasmini (2012: 4) Playdough adalah alat permainan yang terbuat dari adonan tepung terigu yang dapat dibuat sendiri dengan bahan yang mudah diperoleh serta dengan biaya yang murah. Tujuan bermain playdough yaitu; 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik, 2) Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya, 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni

dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.

Menurut piaget (Foreman,) dalam Sujiono dkk (2008:5.7) playdough dari tanah liat juga mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan / transformasi. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain playdough sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan playdough dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain-lain.

Saat peneliti melakukan observasi pada anak-anak di KB Matahari, kreativitas anak-anak masih rendah bila dibandingkan dengan yang seharusnya. Anak usia 4-6 tahun yang pada umumnya senang bertanya, senang mencoba hal-hal baru. Namun pada kelas tersebut anak-anak kurang berani bertanya dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Di samping itu anak juga takut setiap diajak untuk bermain yang baru. Setiap membuat mainan atau mengerjakan sesuatu, anak selalu menunggu contoh dari guru. Mereka mau mencontoh tetapi tidak mau membuat sendiri yang berbeda. Bila ditanya mengapa tidak mau membuat sendiri, mereka menjawab tidak bisa.

Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan ketrampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau ketrampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan ketrampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Sejalan dengan hal tersebut, Yuliani Nurani Sujiono, dan kawan-kawan. (2008: 6.20) menyatakan bahwa kerajinan tangan anak dapat membangun kepercayaan diri anak sehingga dengan ketrampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi dan anak pun terlatih karenanya.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 10 anak didik hanya 2 anak yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu

Guru, hal ini berarti kreativitas anak masih sangat rendah.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Media Playdough Di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Tahun Ajaran 2016/2017”.

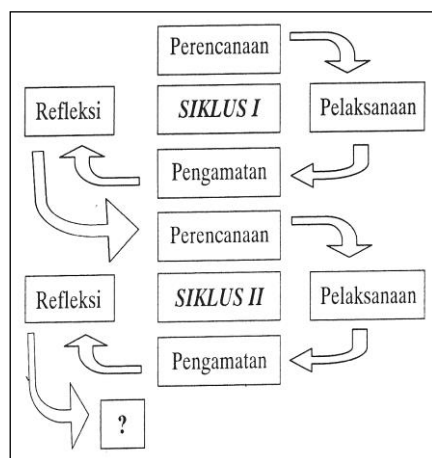
METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Suharsimi Arikunto (2010; 132) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Tahun Ajaran 2016/2017. Kolaborasi dilakukan dalam perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi, evaluasi, serta analisis hasil penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan kreativitas melalui aktivitas bermain playdough. Pendapat tersebut sesuai pendapat yang disampaikan oleh Kasbolah (1998: 15), bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam PTK, seorang guru mendapatkan peran ganda yakni sebagai praktisi sekaligus sebagai peneliti. Metode penelitian tindakan kelas ini mempunyai siklus yang berulang-ulang yaitu perencanaan – pelaksanaan – pengamatan – refleksi – perencanaan – pelaksanaan – pengamatan – refleksi dan seterusnya, siklus ini akan berakhir ketika peneliti sudah merasa puas terhadap hasil yang telah dicapai, sehingga peneliti tersebut akan menganalisa masalah lainnya.



Gambar 1. Skema PTK menurut Arikunto
dkk

Dari gambar di atas maka, Prosedur penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus, yaitu setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan prosedur : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia dini anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah Kreativitas Anak.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang terdiri dari rubrik penilaian kreativitas Anak (lihat lampiran 1), dan Lembar Observasi Guru Kelas (lihat lampiran 3) dan Lembar observasi keterlibatan anak (lihat lampiran 2) dan dokumentasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Suharsimi Arikunto, 2006:160). Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas, analisis dilakukan penulis sejak awal, pada setiap aspek kegiatan penelitian. Pada waktu dilakukan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran dikelas penulis menganalisa situasi dan suasana kelas, cara guru mengajar, hubungan guru dengan anak, interaksi antara guru dengan anak, dan lain-lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Deskriptif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborasi dengan guru kelas tentang proses belajar mengajar dalam masing masing siklus.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:269) analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar melalui tindakan yang diberikan dan merujuk pada data kualitas objek penelitian seperti Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik. Tingkat perubahan yang terjadi diukur dengan persen. Jumlah anak yang mampu mencapai indikator keberhasilan dibagi jumlah seluruh anak yang

diteliti dikalikan seratus persen, maka diketahui persentase dari tingkat keberhasilan tindakan. Hal tersebut dapat diketahui dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu). (Sudijono, 2005:43).

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan terpenuhi apabila anak sudah mencapai perkembangan minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 75% dari total jumlah anak. Jumlah anak dalam satu kelas yang diteliti sebanyak 10 anak, keberhasilan 75% dari 10 anak berarti sebanyak 8 anak atau lebih.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Tingkat Keberhasilan Belajar Anak

Tingkat Keberhasilan (%)	Skor	Keterangan
> 80 %	Skor 4	Berkembang Sangat Baik
60 – 79 %	Skor 3	Berkembang Sesuai Harapan
25 – 59 %	Skor 2	Mulai Berkembang
< 25 %	Skor 1	Belum Berkembang

Sumber : Zainal Aqib, 2009 : 210

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

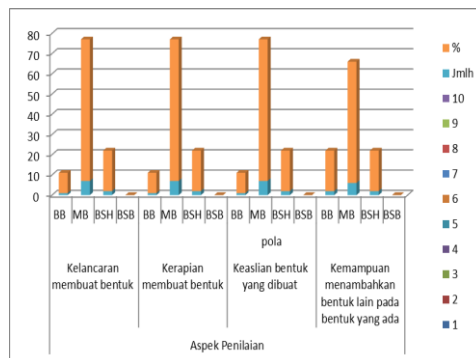
Temuan Penelitian.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Sebagian besar orang tua mereka bermata pencarian sebagai pegawai swasta.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada umumnya anak mempunyai kreativitas, akan tetapi kreativitas itu kurang mendapat perhatian sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Kreativitas anak masih rendah bila dibandingkan dengan yang seharusnya. Anak usia 4-6 tahun yang pada umumnya senang bertanya, senang mencoba hal-hal baru. Namun pada kelas tersebut anak-anak kurang berani bertanya dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani bertanya dan mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Hal ini mungkin disebabkan karena media yang digunakan kurang menarik dan bervariasi sehingga anak kurang termotivasi dan aktif. Untuk itu peneliti

berusaha mengatasi masalah tersebut. Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan dengan indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada, dari 10 anak didik hanya 2 anak yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan guru, dengan indikator Berkembang Sesuai Harapan. sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.



Grafik 1. Data Hasil Kemampuan kreatifitas Awal Anak

Berdasarkan hasil Observasi Kondisi kreatifitas awal anak sebelum tindakan seperti diuraikan pada tabel di atas, diketahui terdapat 1 anak atau 10% mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 7 anak atau 70% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak atau 20 % mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan

(BSH) dari total jumlah anak (10 anak) pada variable Kelancaran membuat bentuk. Sedangkan Kerapian Membuat Bentuk diketahui terdapat 1 anak 10 % mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 7 anak atau 70% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak atau 20 % mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada Keaslian Bentuk Yang Dibuat Pola dari total jumlah 10 anak diketahui terdapat 1 anak atau 10 % mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 7 anak atau 70% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak atau 20 % mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada Kemampuan Menambahkan Bentuk Lain Pada Bentuk Yang Ada diketahui terdapat 2 anak atau 20 % mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 6 anak atau 60% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak atau % mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dari semua variabel yang ada, tidak ada anak yang mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB).

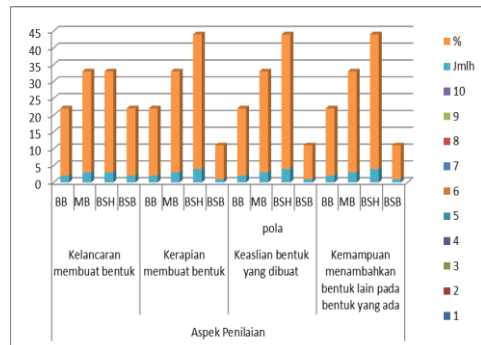
Dari tabel diatas dapat ditegaskan bahwa kemampuan kreatifitas anak belum terlatih dengan baik, di mana aspek di atas belum dapat dilakukan anak dengan maksimal atau

kemampuan kreatifitas anak yang tuntas dengan indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 2 anak atau 20 % dari total jumlah anak (10 anak). Keadaan ini menjadikan landasan untuk berupaya untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas anak melalui teknik bermain playdough.

Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada siklus I di KB Matahari Kecamatan Muara Badak dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Februari 2017, pertemuan I dengan tema Tanaman dan sub tema Jenis-jenis buah (buah Anggur) dengan membuat bentuk buah Anggur, hari Rabu tanggal 15 Februari 2017, pertemuan II dengan tema Tanaman dan sub tema Jenis-jenis buah (buah Mangga) dengan membuat bentuk buah Mangga dan hari Jum'at tanggal 17 Februari 2017, pertemuan ke III dengan tema Tanaman dan sub tema Jenis-jenis buah (buah Pisang) dengan membuat bentuk buah Pisang. Pelaksanaan penelitian peningkatan kemampuan kreatifitas anak melalui metode bermain playdough dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran.

Adapun hasil Rekapitulasi Kreativitas anak pada Siklus I adalah sebagai berikut:



Grafik 2. Rekapitulasi Kreativitas anak selama 3 kali pertemuan pada siklus I

Berdasarkan hasil Observasi Kondisi kreativitas anak pada siklus I seperti diuraikan pada tabel di atas, diketahui terdapat 2 anak atau 20% mencapai indikator Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 30% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB), 3 anak atau 30% mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak atau 20% mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak) pada variable Kelancaran membuat bentuk. Sedangkan Kerapian Membuat Bentuk diketahui terdapat 2 anak 20% mencapai indikator Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 30% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 40% mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak atau 10% mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak).

Pada Keaslian Bentuk Yang Dibuat Pola dari total jumlah 10 anak diketahui terdapat 2 anak atau 20% mencapai indikator Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 30% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 40% mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak atau 10% mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak). Sedangkan pada Kemampuan Menambahkan Bentuk Lain Pada Bentuk Yang Ada diketahui terdapat 2 anak atau 20% mencapai indikator Belum Berkembang (BB), 3 anak atau 30% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB), 4 anak atau 40% mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak atau 10% mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak). Dari hasil observasi diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada siklus I lebih tinggi dalam ketuntasan kemampuan kreativitas.

Tabel 3. Rata-rata Ketuntasan kreatifitas anak pada Siklus I

Variable yang diobservasi	Hasil Pengamatan				Jmlh yg tuntas	%
	BB	MB	BSH	BSB		
Kelancaran membuat bentuk	2	3	3	2	5	50
Kerapian membuat bentuk	2	3	3	2	5	50
Keaslian bentuk yang dibuat Pola	2	3	4	1	5	50
Kemampuan menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada	2	3	4	1	5	50
Rata-rata ketuntasan						50

Dari tabel diatas diketahui bahwa ketuntasan kreatifitas anak melalui metode bermain playdough dengan kriteria indikator BSH dan BSB yang dicapai anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 memenuhi rata-rata peningkatan menjadi sebesar 50 persen dibandingkan dengan sebelum tindakan yaitu 20 persen. Namun demikian peningkatan yang signifikan dari sebelum tindakan tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan atau masih ada anak yang belum berkembang. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain playdough masih dilanjutkan pada tindakan siklus II.

Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I berakhir, peneliti dan teman sejawat mendiskusikan tindakan yang

telah dilaksanakan dan sekaligus melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi akan digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dari 10 anak didik yang sudah mencapai kriteria indikator BSH dan BSB ada 5 anak. Dalam persentase ketercapaian anak dalam kemampuan kreatifitas anak melalui metode bermain Playdough pada Siklus I sebanyak 50%. Dan anak yang masih dibimbing ada 5 orang atau 50%. Ini adalah perkembangan yang baik dari sebelum dilakukan tindakan atau pada saat pra penelitian. Walaupun sudah menunjukkan perubahan yang meningkat namun masih dibutuhkan tindakan lagi pada siklus II supaya mencapai indikator keberhasilan sesuai kriteria ketuntasan. Dari tabel diatas, ada 4 aspek kegiatan peningkatan kreatifitas anak yaitu Kelancaran membuat bentuk, Kerapian membuat bentuk, Keaslian bentuk yang dibuat pola dan Kemampuan menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada. Pengamatan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan teman sejawat yang bertindak sebagai penilai peneliti saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

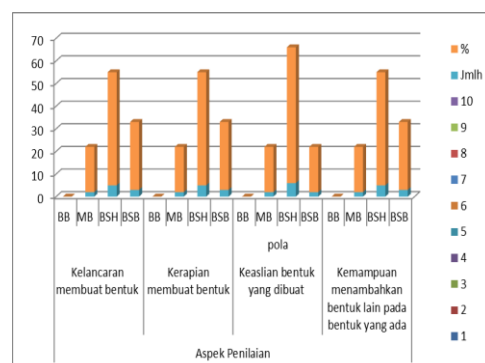
Hasil pengamatan penilaian kemampuan dapat disimpulkan sebagai berikut: Ketuntasan pada variable Kelancaran membuat bentuk 50%, Kerapian membuat bentuk 50%, Keaslian bentuk yang dibuat pola 50%, dan Kemampuan menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada 50%. Hasil pengamatan terhadap Guru atau Peneliti dalam mengajar dengan melalui metode bermain playdough secara keseluruhan cukup baik. Guru atau Peneliti sudah berusaha untuk menyampaikan materi dan guru selalu memberikan motivasi kepada anak agar aktif dan bersemangat baik dengan bermain tepuk atau dengan menyanyi. Guru atau Peneliti juga telah memberikan penguatan yang positif kepada anak yang telah mencoba menggunakan metode Bermain playdough dengan benar sesuai aturan. Disamping itu Guru/ Peneliti mengajar dengan cara memberi tepuk tangan, memberikan pujian lisan sehingga anak merasa dihargai. Beberapa hal yang harus diperhatikan dan untuk dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus I antara lain :

- 1) penguasaan materi oleh guru/peneliti dalam mengenalkan bermain playdough pada kegiatan membuat bentuk masih kurang.
- 2) Penjelasan guru/peneliti terlalu cepat.

- 3) Penggunaan media gambar masih kurang menarik perhatian anak.
- 4) Keaktifan anak masih kurang.
- 5) Bentuk kurang bervariasi, sehingga anak mulai terasa jenuh dan terlihat bosan pada akhir pertemuan pada siklus I.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II di KB Matahari Kecamatan Muara Badak dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Februari 2017 , pertemuan I dengan tema Tanaman dan sub tema Jenis-jenis buah (Jeruk) dengan membuat bentuk buah Jeruk, hari Rabu tanggal 22 Februari 2017 , pertemuan II dengan tema Tanaman dan sub tema Jenis-jenis buah (buah Apel) dengan membuat bentuk buah Apel dan hari Jum'at tanggal 24 Februari 2017 , pertemuan ke III dengan tema Tanaman dan sub tema Jenis-jenis buah (buah cherry) dengan membuat bentuk buah cherry.



Grafik 3. Rekapitulasi Kreativitas anak selama 3 kali pertemuan pada Siklus II .

Berdasarkan hasil Observasi kreatifitas anak pada siklus II seperti diuraikan pada tabel di atas, diketahui tidak terdapat anak atau 0% mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 2 anak atau 20% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB), 5 anak atau 50 % mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 anak atau 30 % mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak) pada variable Kelancaran membuat bentuk. Sedangkan Kerapian Membuat Bentuk diketahui tidak terdapat anak 0 % mencapai indicator Belum Berkembang (BB) , 2 anak atau 20% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) , 5 anak atau 50 % mencapai indicator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 anak atau 30 % mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak). Pada Keaslian Bentuk Yang Dibuat Pola dari total jumlah 10 anak diketahui tidak terdapat anak atau 0% mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 2 anak atau 20% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) , 6 anak atau 60% mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak atau 20 % mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak). Sedangkan pada Kemampuan

Menambahkan Bentuk Lain Pada Bentuk Yang Ada diketahui tidak terdapat anak atau 0 % mencapai indikator Belum Berkembang (BB) , 2 anak atau 20% baru mampu mencapai indikator Mulai Berkembang (MB) , 5 anak atau 50% mencapai indikator Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 anak atau 30% mencapai indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) dari total jumlah anak (10 anak).

Berdasarkan hasil rubrik perkembangan kemampuan Kreatifitas anak pada siklus II tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreatifitas anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil Kreatifitas anak pada siklus I.

Tabel 4. Rata-rata Ketuntasan kreatifitas anak pada Siklus II

Variable yang diobservasi	Hasil Pengamatan				Jumlah yang tuntas	%
	B B	M B	BS H	BS B		
Kelancaran membuat bentuk	0	2	5	3	8	80
Kerapian membuat bentuk	0	2	5	3	8	80
Keaslian bentuk yang dibuat Pola	0	2	6	2	8	80
Kemampuan menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada	0	2	5	3	8	80
Rata-rata ketuntasan						80

Dari table diatas diketahui bahwa ketuntasan kreatifitas anak melalui metode bermain playdough dengan

kriteria indikator BSH dan BSB yang dicapai anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 memenuhi rata-rata peningkatan menjadi 80 persen dibandingkan dengan tindakan pada siklus I yaitu 50 persen. Dengan demikian peningkatan yang signifikan dari sebelum tindakan tersebut sudah mencapai hasil yang diharapkan atau sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain playdough tidak dilanjutkan pada tindakan siklus III.

Dari table diatas diketahui bahwa ketuntasan kreatifitas anak melalui metode Bermain Playdough dengan kriteria indikator BSH dan BSB yang dicapai anak KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 menjadi 80 % pada siklus II. Hal ini meningkat dari rata-rata ketuntasan kreatifitas anak melalui metode Bermain Playdough pada siklus I yaitu 30 %. Terdapat peningkatan kreatifitas anak yang signifikan pada siklus II dibandingkan dengan kreatifitas anak pada siklus I. Berdasarkan data persentase di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa rata-rata ketuntasan kreatifitas anak pada

siklus II telah mencapai hasil yang diharapkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan kegiatan kreatifitas anak melalui metode Bermain Playdough yang dicapai anak KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Untuk mengetahui kemampuan kreatifitas anak, maka peneliti mengadakan kegiatan pra tindakan. Kemampuan kreatifitas anak sebelum tindakan dapat dikatakan belum tuntas dengan ketuntasan 20%. Hal ditunjukkan dari hasil hasil Observasi Kondisi kreatifitas Awal Anak sebelum tindakan diketahui terdapat 2 anak atau 20% dari total jumlah anak (10 anak) dengan kriteria indikator BSH.

Pada Siklus I diketahui bahwa ketuntasan kreatifitas anak melalui metode bermain playdough dengan kriteria indikator BSH dan BSB yang dicapai anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 memenuhi rata-rata peningkatan menjadi sebesar 50 persen dibandingkan dengan sebelum tindakan yaitu 20 persen. Namun demikian peningkatan yang signifikan dari sebelum tindakan tersebut belum

mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain playdough masih dilanjutkan pada tindakan siklus II.

Pada siklus II diketahui bahwa ketuntasan kreatifitas anak melalui metode bermain playdough dengan kriteria indikator BSH dan BSB yang dicapai anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 memenuhi rata-rata peningkatan menjadi 80 persen dibandingkan dengan tindakan pada siklus I yaitu 50 persen. Dengan demikian peningkatan yang signifikan dari sebelum tindakan tersebut sudah mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain playdough tidak dilanjutkan pada tindakan siklus III.

Pengembangan kemampuan kreatifitas anak yang dicapai pada siklus I, belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus I antara lain: (1) penguasaan materi oleh guru/peneliti dalam mengenalkan bermain playdough pada kegiatan membuat bentuk masih kurang, (2) Penjelasan guru/peneliti terlalu cepat, (3) Keaktifan anak masih kurang, dan

(4) Bentuk kurang bervariasi, sehingga anak mulai terasa jenuh dan terlihat bosan pada akhir pertemuan pada siklus I.

Perbaikan yang dilakukan terhadap kendala yang muncul pada siklus I, menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kreatifitas anak yang dicapai anak pada tindakan siklus II. Hal ini ditunjukkan dari hasil yang dicapai dengan tingkat rerata ketuntasan meningkat menjadi 80 % atau 8 anak dari siklus I yaitu 50% atau 5 anak dari total jumlah anak (10 anak).

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan kreatifitas anak pada kondisi awal, siklus I dan Siklus II

Variable yang diobservasi	Rata-rata ketuntasan		
	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
Kelancaran membuat bentuk	20%	50%	80%
Kerapian membuat bentuk	20 %	50%	80%
Keaslian bentuk yang dibuat Pola	20 %	50%	80%
Kemampuan menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada	20 %	50%	80%

Berdasarkan pembahasan hasil kegiatan peningkatan kemampuan kreatifitas anak melalui metode bermain playdough pada siklus I dan siklus II di atas, maka kemampuan kreatifitas anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 dapat dikatakan meningkat dengan baik.

Selain hasil yang dicapai, keberhasilan yang lain juga dapat dilihat pada semangat dan antusias anak-anak selama kegiatan berlangsung. Hal ini juga menunjukkan bahwa proses kegiatan seperti ini sesuai dengan yang dikehendaki dan direncanakan oleh peneliti, yaitu anak-anak mau melakukan kegiatan tanpa ada paksaan maupun tekanan. Selain dari indikator tersebut diatas, hasil persentase keberhasilan dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 80 % atau 8 anak dari total jumlah anak (10 anak).

Pada intinya anak menyukai suasana kegiatan dengan variasi pembelajaran yang dilakukan, sehingga memunculkan hal-hal ataupun tantangan yang baru. Untuk itu kegiatan kreatifitas anak harus dikembangkan dan diperkaya dengan inovasi-inovasi yang baru, agar dapat memotivasi dan menarik anak untuk melakukannya. Melalui teknik bermain playdough ini mampu mengembangkan kemampuan kreatifitas anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Suratno, (2005:10), Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang

berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.

Dari pembahasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak pada anak di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017. Oleh karena itulah dianjurkan kepada guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk menggunakan metode bermain playdough dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak di Pendidikan Anak Usia Dini.

PENUTUP

Kesimpulan

Pembelajaran melalui metode bermain media playdough dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak pada anak didik di KB Matahari Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun ajaran 2016/2017 Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata ketuntasan pencapaian kemampuan kreatifitas anak pada sebelum tindakan adalah 20% menjadi 50% pada siklus I dan setelah beberapa perbaikan pada siklus II mencapai 80% .

Saran-saran

1. Bagi anak didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir, menumbuhkan daya kreativitas dengan menggunakan media Playdough untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.
2. Bagi guru TK/ KB. Pendidik,/guru seharusnya selalu meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan metode bermain media playdough.
3. Bagi Lembaga TK. Diharapkan kepada kepala sekolah agar dapat memberikan dukungan kepada guru untuk menggunakan Media Playdough dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Familia Pustaka Keluarga
- Anas Sudijono. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2002. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek". Bandung: Reneksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono & Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barnawi dan A.W. Novan. (2012). *Format Paud*. Jogjakarta ; AR-RUZ MEDIA
- Chica Haryani (2014). *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*; Universitas Bengkulu. Bengkulu
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). Jakarta: Erlangga
- Imam Musbikin. (2007). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Jatmika Y N. 2012, *Ragam Aktivitas Harian untuk Play Group*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kasbolah, Kasiani. 1998. *Penelitian Tindakan Kelas*. Depdikbud, Jakarta
- Kasmini (2012). *Pemanfaatan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di Tk Kurnia Simo Tambaan Surabaya* : UNESA: Surabaya

- Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Mayesky, Mary. 2011. *Aktivitas-aktivitas Seni Kreatif*. Jakarta: PT Indeks
- Moeslichotoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rachmawati & Kurniati. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta : Kencana.
- Shinta Ratnawati. (2001). *Mencetak Anak dan Kreatif*. Jakarta. PT Kompas Nusantara.
- Sujiono, Bambang dkk. 2005. Metode Pengembangan Fisik. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Bambang. 2009. *Bermain Kreatif*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani . (2012). Konsep dasar pendidikan anak usia dini .Jakarta: Indeks
- Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.
- Utami Munandar. (2009). *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Wilda Maria Noviyanty (2013) *Terapi Bermain Playdough/Malam Edukatif Untuk Anak Usia 3-5 Tahun*
<http://wildamaria.blogspot.co.id/2013/05/terapi-bermain-anak-3-5-tahun-bermain.html> diakses DESEMBER 2016
- Yuliani, N. S. & Bambang S. (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Zainal Aqib, 2009. ***Penelitian Tidak Kelas***, Bandung, Y Rama.